STAR TREK: 25^{TH} ANNIVERSARY

INTRODUCCIÓN

En el CD-ROM de STAR TREK:25^{TH} ANNIVERSARY, interpretarás al capitán del Enterprise, James T. Kirk. Como el Capitán Kirk, te enfrentarás con las mismas decisiones de órdenes que él enfrentó, pero tus elecciones serán las que van a decidir el destino de la tripulación del Enterprise. El juego está dividido en dos secciones: cuando estás en el Puente del U.S.S. Enterprise y la otra cuando estás en algún planeta o en otra nave.

A BORDO DEL U.S.S. ENTERPRISE

El Capitán Kirk supervisa el control del Enterprise desde el Puente. Desde aquí, puedes dar órdenes a la tripulación, viajar hacia otros lugares, comunicarte con nuevos mundos y formar parte de situaciones potencialmente peligrosas. Cada miembro de la tripulación del Puente tiene obligaciones específicas. Al seleccionar los miembros adecuados de la tripulación, puedes ordenar al oficial que ejecute una tarea asignada.

KIRK

Tu eres el Capitán Kirk. Podrás chequear revisiones respecto del desempeño realizado en misiones pasadas seleccionando el icono Captain's Log (Bitácora del Capitán). Selecciona el icono Transporter (Transportador) cuando desees que la patrulla de aterrizaje abandone la nave. Selecciona el icono Options (Opciones) y un nuevo set de iconos aparecerán en pantalla: Save Game (Guardar Partida), Load Game (Cargar Partida), Music On/Off (Música Activada/Desactivada), Sound Effects On/Off (Efectos de Sonido activados/Desactivados), Text Display Options (Opciones de Subtítulos) y Quit Game (Salir del Juego).

SPOCK

El Comandante Spock ocupa la estación científica. Utiliza su icono Talk (Hablar) para obtener información y consejos valiosos respecto de tu misión actual.
Spock tiene acceso a la biblioteca de la computadora. Si tu seleccionas el icono Computer (Computadora), podrás ingresar cualquier tema relativo al juego y presionar <Enter>. La computadora te entregará información relevante respecto de la materia de tu mensaje. Para salir de la computadora ingresa un mensaje vacío o presiona <Esc>. Tal vez desees tomar nota de la información obtenida por este medio. Te resultará muy útil.
Spock también podrá darte un análisis computado respecto de las naves enemigas durante el combate. Los Monitores del Sistema de la Nave te mostrarán información del daño que has causado a la última nave enemiga a la que le has disparado y acertado. Recuerda que no podrás ver información de daños de tu nave mientras la función Target Analisis (Análisis de Objetivo) este activada. Asegúrate de desactivarla ocasionalmente para analizar los daños de tu propia nave.

SCOTTY

El Teniente Scott se sitúa en la sala de máquinas. Desde allí él direcciona el control de daños y los motores de la nave. Si el U.S.S. Enterprise es dañado debido al combate, Scotty ordenará a su equipo de control de daños que realice las reparaciones pertinentes en forma automática.
Seleccionando el icono Damage Control (Control de Daños), podrás indicarle a Scotty que se concentre en reparar un sistema en particular. Scotty aplicará equipos de reparación adicionales en ese sistema, reparándolos más rápido.
Puedes ordenarle a Scotty que te de Emergency Power (Poder de Emergencia). Este dura un período de tiempo limitado, pero el Poder de Emergencia es tal que no podrás utilizarlo nuevamente hasta que Scotty termine las reparaciones.

UHURA

La Teniente Uhura es el oficial de comunicaciones. Si necesitas hablar o enviar información a otra nave o planeta, selecciona el icono Comunications (Comunicaciones). Uhura intentará establecer contacto. Una vez que las comunicaciones se hayan establecido, puedes pedirle que envíe archivos y otro tipo de información presionando el icono Comunications (Comunicaciones) nuevamente.

SULU

El Teniente Sulu es el timonel de la nave. Si seleccionas el icono Orbit (Orbita), Sulu pondrá la nave en órbita planetaria. No podrás aterrizar en un planeta hasta que no estés en órbita alrededor de él debido al alcance limitado del Transportador.

Sulu también controla los escudos de la nave. Seleccionando el icono Shields (Escudos), el aumentará o disminuirá el poder de los escudos deflectores. Recuerda que si los escudos están activados no podrás utilizar el Transportador.

CHEKOV
El Insignia Chekov ha sido asignado a la navegación. Seleccionando el icono Navigation (Navegación) aparecerá en pantalla el mapa estelar. Posiciona el cursor sobre la estrella a la que deseas ir y haz un clic sobre ella. El U.S.S. Enterprise arribará a ella a velocidad warp.
Asegúrate de conocer tu destino antes de seleccionar el icono Navigation (Navegación). Deberás seleccionar un destino una vez que el mapa estelar esté en pantalla. La Teniente Uhura te recordará tu destino asignado si le preguntas.
Chekov también controla los phasers de la nave y los torpedos de protones. Seleccionando el icono Weapons (Armas), él activará o desactivará estas armas de la nave. Recuerda que no podrás disparar hasta que las armas no estén activadas.

SISTEMAS DE LA NAVE
Existen una serie de sistemas que son importantes para el funcionamiento del U.S.S. Enterprise en situaciones peligrosas. Si se dañan, Scotty designará a grupos de control de daños para que haga los arreglos.

ESCUDOS
Los escudos deflectores principales protegen a la nave de cualquier daño. Una vez activados, anularán una parte del daño causado a la misma. Cuanto más daño absorba, menos efectivos serán los escudos hasta no responder por completo.
Hay seis escudos: uno a babor, otro en proa, a estribor, en popa, arriba y abajo. Cada uno recibirá el daño en forma individual. Por lo tanto, si el escudo de babor es dañado, desearas intentar evitar más daños en ese escudo dándole tiempo a Scotty para que lo repare. La resistencia del escudo se muestra en los Monitores del Sistema de la Nave. Cuando un escudo tiene potencia total, una luz amarilla brillará. A medida que se dañe, la luz se hará más opaca hasta agotarse por completo.

PUENTE
El puente en sí está fuertemente armado y protegido, pero los controles de la nave se pueden dañar. La nave será un poco lenta a medida que los daños aumenten en los sistemas de controles del puente

SENSORES
La serie principal del sensor está representada en tu pantalla principal. Sin la misma, estás virtualmente ciego. Como el daño se acumula, habrá mayores interferencias que obscurecen tu visión. Si alguna ves deseas que el grupo de control de daños de Scott se concentre en reparar algo, este es el momento.

CASCO
Scotty lo reparará después de un conflicto, pero es posible que los otros sistemas sigan funcionando mientras que el casco se destruye a pedazos debido al daño causado. Una vez que el casco se dañe por completo, se pierde la integridad estructural y el juego se termina.

PHASERS
Los phasers se asemejan a rayos láser. Una vez disparados, deben ser recargados antes de dispararse nuevamente. Su período de recarga es más breve que el tiempo de recarga de los torpedos de fotones, pero requieren de una mayor cantidad de energía de la nave, sin embargo no son tan potente como los torpedos. Si el daño es importante, uno o dos phasers pueden quedar excluidos de la misión.
El monitor del Phaser está arriba de la Pantalla Principal, a la izquierda. Un gráfico de barras muestra el estado de la carga. Una vez que los phasers estén totalmente cargados y listos para ser disparados, se encenderá una luz verde. Una luz roja titilará cuando un phaser esté fuera de la misión debido a los daños.

TORPEDOS DE PROTONES
Los torpedos de protones son cargas de energía de materia y antimateria separados en campos de fuerza magnoprotones que detonan al contacto. Las ventajas de los torpedos de protones es que requieren menos energía para ser recargados y son de alguna manera más resistentes que los phasers. En contrapartida, es que el período de carga y la velocidad en vuelo son más lentas que la de los phasers. Debido a esto, requieren que los guíes con mayor cuidado que con los phasers.

MONITOR DE LOS SISTEMAS DE LA NAVE
Los Monitores de los Sistemas de la Nave se encuentran a la izquierda y a la derecha de la pantalla principal. Muestran el estado del sistema de la nave. Una luz roja brillará cuando los sistemas de la nave

estén dañados. Los escudos están señalados por la línea amarilla alrededor del visor de la nave. Cuando se dañe un lateral del escudo, la luz del indicador se opacará. El monitor izquierdo muestra la potencia del escudo frontal, trasero, izquierdo y derecho. El monitor derecho muestra la potencia del escudo superior e inferior. Si el Análisis del Blanco está activado, estos monitores mostrarán el último golpe realizado a la nave enemiga y su condición. Si la nave del enemigo está destruida, los monitores volverán a la nave U.S.S. Enterprise hasta nuevo ataque o hasta que se desactive el Análisis del Blanco.

MONITOR DE LA POSICIÓN DE LA NAVE
Está arriba de Kirk y debajo de la Pantalla Principal. Muestra la posición relativa de las naves enemigas con respecto al U.S.S. Enterprise. Funciona de la siguiente manera: El punto centras es tu visión frontal. Una nave que se encuentre arriba de la tuya, en el monitor estará ubicada sobre el punto central. Una nave a la izquierda estará a la izquierda del punto central y así sucesivamente. Las naves que se encuentren detrás de ti, se verán en el círculo externo. Para tener un seguimiento de los blancos múltiples, el Monitor de Posición de la Nave le asigna puntos de diferentes colores a cada nave. Recuerda el color del punto que representa a cada nave. Si existen varias naves de la misma clase, es la única manera de ver la diferencia.

MOTORES WARP E IMPULSO
La energía para los sistemas de la nave y movimiento de la nave es provista por los motores de la misma. Se necesitan los dos motores warp para poder viajar a velocidades superiores que la de la luz. Los motores de impulso proveen un poder motor considerablemente menor que los anteriores pero pueden otorgar una excelente reserva. Scotty reparará los motores en conjunto y no individualmente.

ASIGNACIÓN DE ENERGÍA
La Asignación de Energía está optimada por las computadoras de la nave. Subsiguiente al apoyo de vida, los escudos tienen la mayor prioridad y serán cargados siempr4e y cuando haya energía disponible. Cuando las armas estén equipadas, tienen una segunda prioridad en cuanto a la energía. Los phasers requieren bastante energía para ser cargados. Los torpedos de protones requieren una menor cantidad.
Cualquiera sea la energía que quede, estará disponible para el movimiento. Siempre y cuando los motores no estén dañados, el U.S.S. Enterprise tendrá energía par ir a alta velocidad y ensamblar armas y escudos. La energía que se pierde debido al daño causado, disminuye la velocidad de la nave. Mayores daños pueden detener la nave y luego evitar que los phasers tengan suficiente energía para cargar. Seguidamente vendrá la destrucción de la nave.

MOVIEMIENTO DE LA NAVE
Puedes seleccionar entre control de dirección y selección de tripulación al presionar la tecla <Tab>.
Cuando estés en modalidad de movimiento de la nave, el cursor estará limitado a la Pantalla Principal Mueve el cursor en la dirección que desees. Cuanto más lejos estés del centro de la pantalla, más rápido darás la vuelta. Si utilizas el teclado, el teclado numérico moverá el cursor.
El botón izquierdo del mouse o la tecla <F1> disparará los phasers, el botón derecho del mouse o <F2> disparará los torpedos de protones. Apuntan a la ubicación actual de la mira a menos que el sistema de disparos teledirigidos esté activado.

VELOCIDAD
Utiliza las teclas numéricas que se encuentran en la parte superior del teclado para seleccionar la velocidad. Puedes controlar la velocidad actual mirando al monitor del medio que está arriba de la pantalla, debajo de los gráficos de barra de Energía Disponible. La barra verde superior representa la última velocidad establecida y la barra roja inferior representa la velocidad actual.

EL GRUPO DE ATERRIZAJE
Cuando se los transporta a otro planeta u otra nave, el Capitán Kirk lidera el grupo de aterrizaje. Podrá ser acompañado por varias personas en lasque se incluyen Mr. Spock, Dr. McCoy, Teniente Uhura, Chekov, Teniente Sulu y el Comandante Scott (Scotty). Tienes que estar atento a las situaciones peligrosas. Si Kirk o cualquier miembro del grupo de aterrizaje muere por las acciones que llevas a cabo, el juego se termina. Generalmente, se puede ver una señal de advertencia dentro del juego, no aprenderás muriendo pero puedes morir.

MOVIMIENTOS
Señala el área a la cual quieres que el Capitán Kirk vaya y haz clic con el botón derecho del mouse. Caminará hasta ese lugar automáticamente. Si quieres que el Capitán Kirk salga por la puerta, haz clic en ella. Kirk pasará por la puerta y el grupo de aterrizaje saldrá de la habitación.

ICONOS DE COMANDO
Si haces clic con el botón derecho del mouse o presionas la barra espaciadora, puedes ejecutar la Interface de Comandos. Es aquí donde puedes seleccionar las diversas órdenes del juego durante las misiones del grupo de aterrizaje. Están disponibles los siguientes comandos:

- Hablar (Hot key = T): Coloca el cursor sobre la boca de la Interface de Comandos y haz clic en ella. El cursor normal será reemplazado por el cursor Hablar. Coloca el cursor Hablar sobre el personaje con el que quieres hablar y haz clic nuevamente.
  Tendrás varias opciones con respecto a lo que puedes decir. Asegúrate de leerlas antes de elegirlas. Puedes recorrerlas utilizando la barra de desplazamiento.
  Recuerda que estás representando a la Federación y el Comando Starfleet verá tu desempeño. Lo que digas puede afectar y afectará la respuesta que recibirás de la entidad con la cual estás hablando. Recuerda hablar con tus compañeros del grupo de aterrizaje porque ellos podrían tener un consejo valioso para darte.
- Mirar (Hot key = L): Coloca el cursor sobre los ojos de la Interface de Comandos y haz clic. El cursor cambiará al cursor Mirar. Colócalo sobre la persona o cosa que quieres que mire y selecciónala.
  Además, habrá un icono del Inventario en la parte superior izquierda de la pantalla. Si seleccionas el icono del Inventario, puedes mirar cualquier cosa que estés llevando.
- USAR (Hot key = U): coloca el cursor sobre la mano de la Interface de Comandos que sostiene la pelota y haz clic. El cursor se transformará en una pelota. Desde aquí, la operación consiste en dos pasos: selecciona el ítem o miembro de la tripulación que desees usar seguido del ítem o personaje que quieras afectar. Spock utilizará el Dispositivo Alienígena y tratará de hacerlo funcionar. Usa el maletín de primeros auxilios para el Oficial de Seguridad y McCoy tratará de curarlo. Si un personaje pide un objeto, utiliza ese objeto en el personaje y le será dado. Haz que Kirk utilice el radio para comunicarse con la nave. Recuerda que ésta es una operación que consta de dos pasos: utiliza una cosa sobre la segunda cosa
  Ten en cuenta que cuando un objeto o persona esté seleccionada, la frase “In Use” (En uso) aparecerá al lado del Icono del Inventario. También puedes utilizar un objeto del inventario sobre otro. Para hacer esto, haz clic en Use (Usar), luego selecciona un objeto del inventario. Mientras que se muestre el objeto, haz clic en el icono del inventario con el botón izquierdo del mouse y selecciona otro objeto.
- Conseguir (Hot key = G): Coloca el cursor sobre la mano de la Interface de comandos que se extiende hacia abajo y selecciónala. Coloca el cursor Get (Conseguir) sobre la cosa que desees obtener y selecciónala. Si se puede obtener el objeto, el mismo será agregado a tu inventario.
- Opciones (Hot key = O): coloca el cursor sobre el Símbolo de Starfleet y selecciónalo. Éste te mostrará una serie de iconos similares a los disponibles en el puente.
- Inventario (Hot key = I): Este icono aparece cuando la opción esté viable para ser usada conjuntamente con el comando Usar o Mirar.

EQUIPO DEL GRUPO DE ATERRIZAJE
El grupo de aterrizaje viene equipado con varios objetos. A continuación, aparece una descripción breve de los mismos. Los otros objetos los descubrirás a medida que avances en el juego.

- Phaser: Se muestran dos iconos, uno verde para aturdir y otro rojo con energía completa. El phaser manual es similar a los phasers de la nave en funcionamiento. Reparte una pequeña cantidad de energía a un objeto en modalidad para aturdir, una cantidad destructiva cuando la intención es dañar.
- Tricorder: Se muestran dos iconos, uno médico y otro científico. Son artefactos sensores y de examinación. Considéralos como dispositivos de visión muy poderosos. El Tricorder de Spock está calibrado para artículos de orden científico y el de McCoy para lectura de material médico. Si alguien es herido, McCoy es la elección obvia, si quieres averiguar algo acerca de un dispositivo alienígena, Spock es la persona indicada. No necesitas Usar un Tricorder, selecciona el apropiado en un objeto o persona y Spock o McCoy lo examinarán.
- Maletín de primeros auxilios: El Tricorder de McCoy es un asistente para diagnosticar. Necesitas utilizar el maletín de primeros auxilios para curar a alguien.
- Radio: Puedes utilizarlo para hablar con Scotty a bordo del U.S.S. Enterprise y obtener un consejo o dar una orden. Por intermedio del radio, te puedes contactar con la computadora de la nave y hacer las preguntas que sean necesarias.

LA AVENTURA
LOS ESCENARIOS

Cada escenario comenzará con la asignación de una misión por parte de la Federación. Deberás enfrentar interferencias por parte de otras naves. Luego de completada la misión, la Federación evaluará tu desempeño.
Encontrarás varios escenarios, algunos no tan óptimos como otros, así que estate de guardar tus partidas al comienzo de cada escenario si lo que quieres es experimentar.

EVALUACIÓN DE LA FEDERACIÓN

Cuanto mejor te desempeñes en una misión asignada, más alta será la clasificación que te dará la Federación. Resolver los problemas, ayudar a los demás y comportarse como un representante de Starfleet en general es clave para obtener una clasificación más alta. La violencia no favorece tu clasificación, por el contrario, la perjudica. Después de la misión final del juego, la Federación te dará la clasificación total para todas las misiones combinadas. En términos del juego, este es tu puntaje.
Los puntos de elogios se obtienen basados en la clasificación dada por la Federación. Estos reflejan el aumento en la experiencia y moral de tus oficiales del Puente y se reflejará en la eficiencia en aumento de sus obligaciones a bordo de la nave.